

## ABSTRAK

Tubagus Mohammad Irma Ari Irawan. K3114050. **PENGEMBANGAN PERMAINAN SIMULASI DAKON UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MERENCANAKAN KARIER BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Juli 2018.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Prototipe-2 Permainan Simulasi Dakon untuk Meningkatkan Keterampilan Merencanakan Karier bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA). Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan permainan simulasi Dakon ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang mengacu pada model penelitian Borg and Gall (1983).

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai tahap uji validitas ahli dan revisi produk, sedangkan untuk uji kepraktisan dan uji keefektifan direkomendasikan untuk dilakukan bagi peneliti selanjutnya. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan studi literatur dan memberikan angket uji validitas kepada subjek uji ahli yang terdiri dari ahli media BK dan ahli desain. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil angket kebutuhan peserta didik yaitu dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Sedangkan untuk mengolah hasil uji validitas ahli peneliti menggunakan analisis *inter-rater agreement model*.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) menghasilkan prototipe-2 Permainan Simulasi Dakon untuk Meningkatkan Keterampilan Merencanakan Karier bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas (SMA) dan (2) berdasarkan hasil analisis uji validitas ahli yang dilakukan oleh ahli media BK dan ahli desain menunjukkan bahwa indeks hasil uji ahli media BK sebesar 0,63 (tinggi) dan indeks hasil uji ahli desain sebesar 0,87 (sangat tinggi). Berdasarkan hasil validasi produk yang telah dilakukan oleh ahli media BK dan ahli desain dapat disimpulkan bahwa prototipe yang telah dikembangkan sudah sesuai yang diharapkan. Sehingga pengembangan prototipe-2 permainan simulasi Dakon untuk meningkatkan keterampilan merencanakan karier layak untuk digunakan dalam menunjang pemberian layanan BK di sekolah SMA.

**Kata Kunci :** Perencanaan Karier, Permainan Simulasi, Dakon

## **ABSTRACT**

Tubagus Mohammad Irma Ari Irawan. K3114050. ***THE DEVELOPMENT OF DAKON SIMULATION GAME TO IMPROVE THE SKILLS OF CAREER PLANNING FOR HIGH SCHOOL STUDENTS.*** Thesis. Faculty of Teachers Training and Education, Sebelas Maret University. July 2018.

*This research aims to produce Prototype-2 of Dakon Simulation Game to improve the skills of career planning for High School Students. The research method used in the development of the Dakon Simulation Game is research and development which refers to the Borg and Gall (1983) research model.*

*The research and development procedure taken by the researcher are examining expert validity test and revising the product. The practicability and effectiveness test is recommended for further study. For the data collection, researcher used literature review and gave validity test questionnaire to the subject experts consisting Counseling Guidance (BK) Media Experts and Design Expert. Data analysis techniques are used to manipulate the results of the needs of learners questionnaire by using descriptive statistical analysis. To manipulate the expert validity test result, researcher used the interrater agreement model analysis.*

*The results of this research and development is as follows: (1) produce prototype-2 Dakon Simulation Game to improve the skills of Career Planning for High School Students and (2) based on the results of the analysis test, the expert validity which is carried out by media experts and BK-Design Experts shows that the BK Media Expert's test results index is 0.63 (high) and BK-Design Expert's test results index is 0.87 (very high). Based on the test results, it can be concluded that the prototypes that have been developed is already appropriate. So, the development of prototype-2 Dakon Simulation Game to improve the skills of Career Planning deserves to be used in support of Counseling Guidance granting services in High School.*

**Keywords:** Career Planning, Simulation Games, Dakon